PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 44, onsdag 14. november 1990

Redaksjonelt

Blant de saker som har fanget vår oppmerksomhet de seneste ukene, er utvilsomt HEXCON 90 den mest fremtredende. Kanskje ikke på grunn av sitt omfang; hvis "Ares" Blindern har noe sant i sine ekstravagante påstander om fremmøte på enkelte møter, så var det ikke stort fler på årets HEXCON (ca. 80 stykk, såvidt vi kunne bringe på det rene). Dermed ble Ares' egen delegasjon til Trondhjem et meget solid innslag - med omtrent 30 Oslo-folk der, er det klart at vi gjorde oss bemerket! Se også et kort referat, under. Vi får håpe at det ved en eventuell tur til neste år vil la seg gjøre å få bussen avgårde i tide, slik at de som er meldt på til hovedturneringen får spilt.

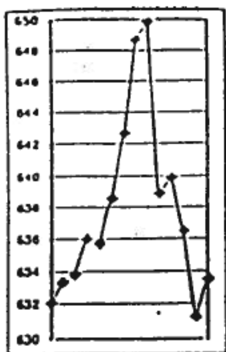
Ellers håper vi mange av de som var med synes det var en vellykket tur, både av hensyn til senere slike ekskursjoner, og til at det trengs en del kongress/festival-entusiasme for å gå i gang med arbeidet til ARCON 7. Her er det nedsatt en ny komité, og hvis den får begynt på arbeidet sitt før jul, vil den i det minste lede på samtlige tidligere arrangementskomitéer for ARCON. Det er klart at visse mennesker setter ekstra stor pris på spillkongresser og tilsvarende tiltak; vi vil derfor også minne om at det nå ser ut til at DEFCON 3 vil gå av stabelen i januar, og skal prøve å bringe fyldig informasjon i neste nummer.

Til slutt vil vi bare få anmerke at Ares trenger å forsterke sin virksomhet, både med nye medlemmer (eller gamle som blir reaktivert), med servicetilbud, av den typen som styret har planlagt, men hittil ikke gjennomført, og med forskjellige typer spillvirksomhet. Har du et favorittspill stående ubrukt hjemme, eller en rollespillkampanje som trenger spillere er Ares stedet. Og de av dere som mener de ikke har noen spill å komme med, kan jo vurdere å skrive et eller annet om spill - husk, det begynner å bli få nr. igjen til vårt store jubileum, nr. 50!!

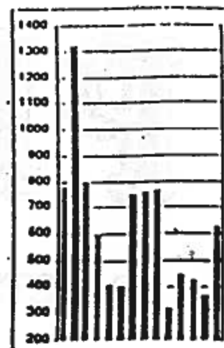
HEXCON 90 - noen høydepunkter

Hexcon i år ble på en måte en reprise av fjorårets. I fjor dro Ares' buss fra Oslo kl. 1510, omtrent, og var så sent fremme i Trondheim at ingen av de påmeldte fikk blitt med på Den Gylne Drages Turnering, den såkalte hovedturneringen under kongressen. Dette året skulle vi unngå denne typen for sen ankomst, ved å starte bussen kl. 1000. Dessverre for oss, oppsto det en betydelig teknisk feil på bussen fredag morgen; dette førte til at vi kom over fem timer for sent av gårde, altså ca. kl. 1510... Neste gang (om det blir noen) skal vi prøve å leie buss fra et selskap som har mer enn en enkelt vogn til disposisjon - så får det heller bli litt dyrere!

Selve turen opp (og ned) ble som i fjor preget av diverse spill som egner seg på buss; mer eller mindre humoristiske spesial-T-skjorter (som i år feiret "ALVCON 1"!); og nytt av året var videobruk både på opp- og nedtur, ikke minst for å få de lange milene gjennom Østerdalen til å gå litt raskere. Flere detaljer i neste PHOBOS.



MAKT



av Jon [redacted]

Dette er vel 15. runde av det geniale spillet som vi alle elsker. Den "store" begivenheten denne gangen var at Håvard Steinsbekk måtte forlate oss. Og så prøvde jo Tomas som vanlig på det helt store (takk for at du klarte deg med ett ark denne gangen, Tomas), og mislyktes.

Neste trekk leveres til meg på Bjølsen onsdag 21. november, eller sendes til meg så jeg har det senest fredag 23. november. Adressen er som alltid: Jon [redacted]

AKSJONNAVN	%-SJ	RES.	KOMMENTAR
Candy	50	Nei	5 måtelig interesserte igjen.
ABC	0.5	Nei	
Bulldog	99.8	Ja	
Luft	0.2	Nei	
Ola N.	12	Nei	
Mango	4	Nei	
Birdbrain	0.2	Nei	
Sauron	5	Nei	
Kram	30	Ja	Assistere stortingsrepresentant i sosialkomitéen 2 ettermiddager i uken (Skrive foredrag etc.).
Sasha II	10	Nei	
Smørbrød	99	Ja	

Når det gjelder unge Steinsbekk, så skiftet han raskt over fra Kommunen til en lagerjobb, og satset på pyramidespill (fy!), narkotikasalg (avsky!) og aksjehandel (positivt, men kapitalen var jo ikke noe å skryte av). Håvard tjente noen tusen på aksjehandel samtidig som han undersøkte pyramidespill-mulighetene grundig. Deretter cashet han inn 60.000 på nettopp pyramide-spill, samtidig som han la opp til et ran av en narkolanger. Ranet ga ikke så stort utbytte (30.000), men det kom inn mer pyramide-inntekter etter hvert. På dette stadiet i spillet opererte jeg med MEGET store sjanser for at denne skurken skulle bli pågrepet. "Dessverre" kuttet Håvard ut kriminaliteten før jeg fikk sperret ham inne, og begynte å knytte kontakter til Litauen (?!). Hensikten var visst todelt; dels å bli berømt for hjelpeaksjoner han planla å organisere, og dels å oppdage handelsmuligheter og tjene penger. Ingen av delene lyktes særlig, og det siste jeg hørte fra Håvard før han kuttet ut spillet, var om et studentutvekslingsprogram han forsøkte å sette opp.

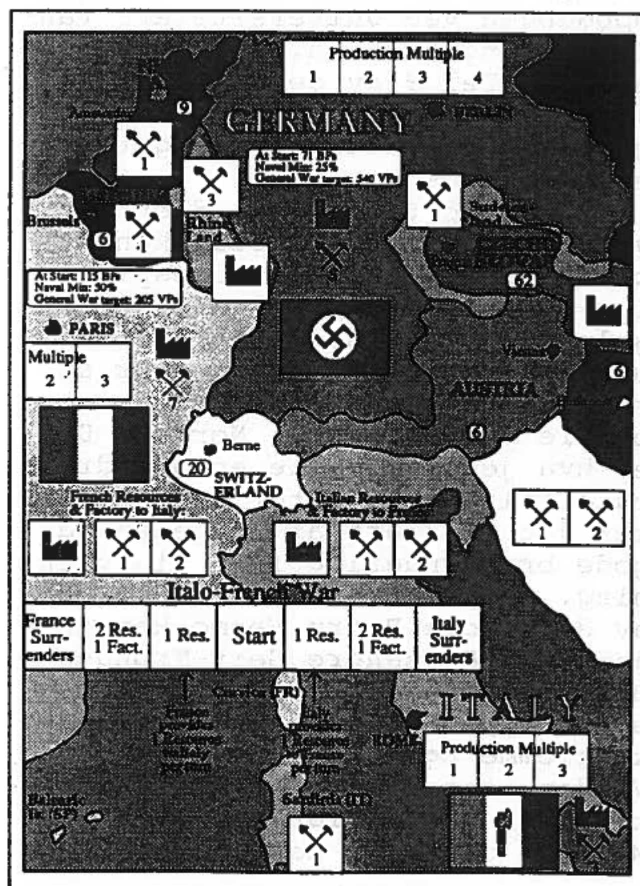
Håvard fortsetter selvsagt som passiv spiller, og ligger på tredjeplass på rankingen. Han er et godt eksempel på hvordan enkelte spillere har kommet seg oppover ved å starte kriminelt og skaffe seg noe penger, og så begynne med mer lovlige ting. Jeg vil ikke si at jeg anbefaler en slik fremgangs-måte, men det kan være effektivt. (Eller skjebnesvangert.)

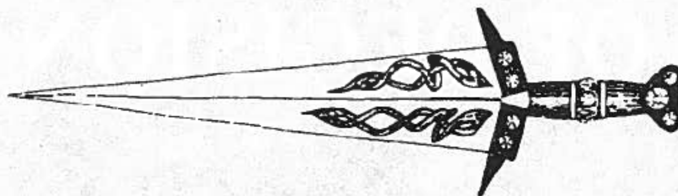
DAYS OF DECISION

Nå som Days Of Decision er spillt opptil flere ganger, er det på tide å komme med en kort omtale. Kanskje litt dristig siden undertegnede kun har overfladisk kjennskap til reglene og dessuten bare delvis har vært med på en gjennomspilling.
For mange av oss er et krigsspill noe mer enn bare et spill. Det er også en mer eller mindre god simulering av historiske hendelser. Det kan være mange grunner til at man synes dette er interessant. Et simuleringsspill kan være til hjelp når det gjelder å forstå hvorfor det gikk som det gikk, eller det kan være en viktig inspirasjon til å lese bøker om emnet. Mange synes også det er både interessant og spennende og utforske såkalte "what if" situasjoner. Det er mange andre grunner til at enkelte legger vekt på det med simulering, men dette er vel noen av de vanligste. Det kanskje største problemet med historiske simuleringer er den kunnskap mange spillere sitter inne med. Heldigvis er det sjelden dette får så tragiske konsekvenser som i Days Of Decision (heretter DOD). Man begynner å spille i 1936 og selv de mest uvitende vet med usvikelig sikkerhet at 2. verdenskrig vil bryte ut, selv om det eksakte tidspunktet vil variere noe. Følgelig vil alle satse maksimalt på å øke produksjonen tidligst mulig. Noe som fører til at opptil flere spillere vil ha nesten alle brikkene i spill når krigen starter. Foreløpig ser det ut til at dette først og fremst er en fordel for Japan og Tyskland. Det besynderlige poengkampsystemet gir helt perverse resultater og må gis betegnelsen tilnærmet ubrukelig. Andre besynderlige ting, slik som at det er umulig for Japan og Kina å gå til krig med hverandre (hvis de har ført krig i DOD og så sluttet fred, så må den ene parten for å gå til krig mot den andre ha en 2:1 overlegenhet i styrker - umulig å få med mindre den andre parten er villig til å hjelpe), hjelper heller ikke noe

særlig på realismen. DOD fungerer altså først og fremst som et spill - ikke som en simulering. Det må likevel sies at DOD er et ganske spennende og raskt (hvis du unngår den spanske borgerkrig) spill. Mange av detaljene er både artige og gir et riktig inntrykk. Det er helheten og framfor alt sammenkoblingen med World In Flames som gir et urealistisk inntrykk. Undertegnede akter imidlertid å spille spillet flere ganger. Kanskje vi både finner nye måter å spille på og nye regelfortolkninger som tilsammen gjør spillet både morsomt som spill og realistisk rent simuleringsmessig.

Trond Jansen





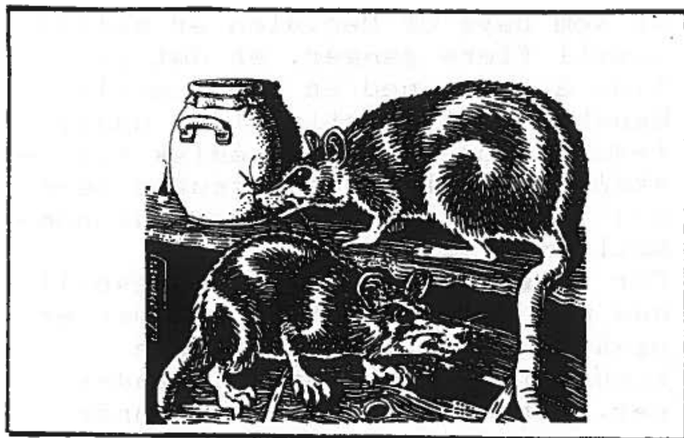
GLIMT FRA ARES' HISTORIE

DEL 10 - VÅR TID PÅ CHATEAU NEUF

Vi ble i seminarrommet på Chateau Neuf inntil januar (eller muligens februar) 1982. På dette tidspunkt hadde det vært en del konflikter med de som nominelt disponerte Seminarrom 2, nemlig Institutt for Musikk. Det hendte at disse tvilsomme og støyende akademikerne tok seminarrommet i besittelse uten hensyn til at det var reservert for Ares på tirsdagskveldene. Ved minst én anledning fikk vi anvist reservelokaler i musikk-instituttets egen annen etasje; dessverre var nok seminarrom og auditorier ikke så godt egnet til spilling der, og vi gjorde aldri noe seriøst forsøk på å låne/leie lokale der oppe. Dette skyldtes nok først og fremst at instituttet ble stengt med en låst dør i trappeoppgangen ved Universitetets vanlige stengetid, ca. 2100. Og som nevnt i Del 9 av denne beretning var ikke Ares dengang noe mer begeistret for tidlige stengetider enn det Ares er idag.

Blant de tingene vi drev med i vår tid på Chateau Neuf, kan vi bl.a. nevne iherdig rollespilling. Det finnes de som gir mangelen på gode, store bord i seminarrommet vårt skylden for at rollespill fikk sånn utbredelse og ble så populært i Norge. Det er hva jeg vil kalle en overdrevet materialistisk historieforståelse, men det er klart at mangelen på gode brettunderlag fikk sin virkning. Det var i denne perioden av den store Bjørn Vermo-kampanjen i AD&D (senere Geir-Trond-Bjørn-kampanjen) virkelig blomstret opp. Dessuten skal vi ikke glemme Egil G.H. Stenseths Verden, som ble påbegynt mens klubben ennå holdt til i U11. Men mer om dette neste gang.

- Johannes H. Berg



OM ARESKAMPANJEN

Som antagelig de fleste har fått med seg, er det startet en egen AD&D kmpanje på ARES. Kampanjen startet i en moderat Viking-Kultur, men vil bli utvidet til flere typer kulturer ettersom flere DM-er melder seg. Kampanjen vil bli spilt ca. annen hver gang, først og fremst fordi det byttes med å spille et større brettspill og et rollespill annen hver onsdag. Hvis det melder seg nok spillere blir det antageligvis spilt hver gang. De spillerne som ønsker å være med må si ifra til den sittende DM-en, så forteller han om det er plass eller ikke. Antall partier som flyr rundt samtidig begrenses til ett for å minske rot. De som ønsker å være DM, må presentere Den Kulturen de har laget til meg. De kan også lage eventyr i en allerede eksisterende Kultur, hvis DM-en av denne kulturen godtar dette.

Spilling ARES kampanjen

DM-Fredrik vogel
De som var med:
Karl-magiker
Jarn-kriger
Flint-Magiker
Pervur-Berserker
Ludo -Tyv
Aragorn-Odin prest

Spillerne lever i en viking verden.De hadde alle klart a komme i kontakt med hovdingen i byen.En dag da spillerne satt og drakk mjod sammen med hovdingen i Lang-huset.stormer en gratende jente inn.Hun fortalte at garden til faren ble angrepet av noen ulvdarer,og at de trenger hjelp. Spillerne er veldig hjelpsomme og tilbyr seg a dra med en gang.De fikk lane noen hester av hovdingen.og red avgarde.Etter en stund hadde spillerne frem til garden.Noen kvinner og treller hjelper de sarede fra kampen Fruen i huset kommer bort til spillerne.Hun forteller at mannen i huset og de andre kampdyktige mennene fulgte etter Ulvdarene for a ta livet av dem.hun ber ogsa spillerne dra etter.
Spillerne drar etter.Etter a ha ridd en halvtimes tid ser spillerne et gedigent uhyre som spiste pa noen menneskelignende skapninger.Spillerne gar narmere og finner ut at det er gardeieren og mennene hans den tygger pa.De bestemmte seg for a charge monsteret.Det ble en hard kamp.
Karl gikk i bakken da monsteret bet ham idet han skal til a plukke opp kniven han mistet.Da spillerne hadde drept udyret.opptaget de at alt utstyret til mennene var borte.De sa ogsa at det er spor etter ulvdarer videre.
Spillerne bestemmte seg for a sende den skadede Ludo ned til garden med de falne bundet pa hestene.Resten fortsatte videre.Ludo er veldig uforsiktig med Karl.sa Karl drar til odins hall.
Etter en stund motte spillerne noen ulvdarer.De virket ganske vennligsinnet ut sa de bestemmte seg for a snakke med dem.Fra dem far de hore at det er en gruppe slemme ulvdarer som slo seg ned i en dal litt lenger innover fjellet.Spillerne besluttet a dra til dalen.Pa veien motte spillerne en Ogre som de hadde litt problemer med a slacke.Nar spillerne kommer til dalen ser de at ulvdarene sitter og deler ut byttet.Det er visstnok meningen at en av ulvdarene skal holde vakt.men han er mer interessert i det de andre driver med.Spillerne besluttet a snike seg innpa dem.De blir opptaget idet Pervur.berserkeren gar berserk og charger dem.Ulvdarene far tid til a kaste spydene sine.
Aragorn ble truffet i magen av et spyd og faller.Pervur ble angrepet av to ulvdarer.han falt etter a ha drept en av dem.Jarn og Flint klarte med nod og neppe e ta livet av de siste Ulvdarene.
Etter kampen ble Pervur forbundet,men Aragorn lot de vare ettersom jarn hadde noe uoppgjort med ham.Sa dro spillerne tilbake til garden med utstyret til mennene.De lot vare a ta med seg Aragorn.
Pa garden var det stor sorg.Det blir bestemt at de falne skulle gravlegges om fire dager.og spillerne blir bedt til begravelsen.
Pa begravelsen ble gardeieren og mennene hans begravet med fullt kamp utstyr(Etter ekte viking tradisjoner).Og det er noen av spillerne som ble skuffet nar noen fine vapen og en ring brynje forsvinner under jorden.
Etterpa er det god mat og drikke.Ludo sa fram noen kvad.
Etter maten ble spillerne belonnet med et fint vapen eller en brosje.

Fredrik Vogel

ARES

FORENING FOR SIMULERINGSSPILL

er åpen for alle med interesse for denne typen spill. Vi avholder møter hver onsdag fra kl. 1700 i våre lokaler i Sarpsborggaten 7 på Bjølsen (Se kart). Lokalet er den lille bygningen som står midt på gårdsplassen.

SIMULERINGSSPILL ADSKILLER SEG FRA ANDRE SLAGS SPILL VED AT DE HANDLER OM NOE SOM ER SKJEDD/KAN SKJE, ELLER ER BESKREVET I EN FORTELLING. DET FINNES TO HOVEDTYPER AV SIMULERINGSSPILL: ROLLESPILL OG BRETTSPILL.

Rollespill går ut på at spillerne skal være personer i et tenkt miljø - gjerne med en fantasibakgrunn. Det meste av handlingen som skal spilles gjennom er ukjent for dem, og det hele ledes av en nøytral spilleder. Man spiller ikke et rollespill, man lever det, så langt fantasien tillater. Å gjøre det bra i spillet vil si å lykkes med å få sin person til å virke ekte og levende, evt. gå på eventyr og gjøre "karriere" i den verdenen spillet foregår i. Brettspill finnes det så mange slag av, men simuleringsbrettspill har oftest krig eller strategi som tema. Her finner man alt fra avgrensede "slagspill" og enkle, strategiske fremstillinger av storpolitikk og andre historiske fenomener, til kjempespill der man i minste detalj kan gjenskape et felttog eller et berømt historisk vendepunkt - slaget ved Waterloo er et typisk eksempel (og det er fullt mulig for Napoleon å vinne...). Alle disse spilltypene er forholdsvis kompliserte sammenlignet med vanlige, velkjente familiespill. Men ved å begynne litt forsiktig, vil man raskt kunne komme inn i en særpreget og fascinerende hobby.

MEDLEMSKONTINGENT I ARES ER FOR TIDEN KR. 70 PR. ÅR. INNGANGSPENGER PÅ MØTENE ER KR. 5 FOR MEDLEMMER, OG IKKE-MEDLEMMER BETALER KR. 10 (ETTER 2. GANG).

ARES HAR DIVERSE TURNERINGER, OPPLÆRING PÅ SPILL, OG AVHOLDER IKKE MINST DEN ÅRLIGE KONGRESSEN ARCON, MED HUNDREVIS AV DELTAGERE FRA HELE LANDET. DESSUTEN KOMMER FORENINGENS NYHETSBLAD PHOBOS UT 2 GANGER I MÅNEDEN (KUN FOR MEDLEMMER).

ADKOMST

Det er temmelig greit å komme seg til/fra Bjølsen. De to bussrutene 17 og 18 har holdeplass i Bergensgaten (markert med en ■ på kartet). Disse går fra Sentrum til Kjelsås/Maridalen; nr. 18 starter på Jernbanetorget, og nr. 17 går fra Helsfyr til Bjølsen via bl.a. Jernbanetorget, Stortorget og Akersgaten ved Regjeringskvartalet. På kvelden er det bare nr. 17 som går (siste avgang for 18-bussen fra Jernbanetorget er 1756).

Tar man rute 17/18, er det 50 m å gå bort Sarpsborggt. fra holdeplassen. Ellers går både Ringveibussen (rute 23) og ikke minst indre ringrute, (nr. 20, Galgeberg-Frogner Plass) forholdsvis nær - 10 minutter å gå ned Maridalsveien for førstnevnte, og 5-6 min. opp Bentsebrugt.-Bergensgt. fra 20-bussens holdeplass ved Bentsebroen (Akerselven).

